UNSPEAKABLE
HORRORS FROM
OUTER SPACE
PARALYZE
THE LIVING
AND RESURRECT
THE DEAD!
PLAN 9
FROM
OUTER
SPACE
BELA LUGOSI
VAMPIRA
GREMLIN

SORT OF

PROUDLY PRESENTS

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

BY

GREMLIN IRELAND

English	Page 2
Deutsche	Page 12
Français	Page 24

CRISWELL PREDICTS

Greetings my friends. We are all interested in the future, for that is where you and I are going to spend the rest of our lives. And remember my friends, future events such as these will affect you in the future. You are interested in the unknown, the mysterious and unexplainable. That is why you are here. And now for the first time, we are bringing to you the full story of what happened on that fateful day. We are giving you all the evidence based solely on the testimony of the miserable souls who survived this terrifying ordeal. The incidents, the places... my friends we cannot keep this a secret any longer. Let us punish the guilty, let us reward the innocent. My friends, can your hearts stand the shocking facts about...

GRAVE ROBBERS FROM OUTER SPACE?!!

A BEGINNERS GUIDE TO THE WORST MOVIE OF ALL TIME

Is Plan 9 the worst movie of all time? It's not a tough question to answer. Yes it is. It really is the most flea ridden amateurish waste of celluloid and sticky back plastic ever to be foisted onto an unsuspecting and undeserving public. Nobody should have to sit through this film without some advance warning of the absolute futility of the whole shambolic rambling mess that it is. If you think that this is overstating the case somewhat, then you obviously haven't sat down and watched the film. But be warned. When you die and go to Heaven, and God is asking you to account for your time, and you say 'Well, I attempted to use my time as profitably as possible', don't be at all surprised when He retorts 'Get real mate, you wasted at least seventy eight minutes watching Plan 9 from Outer Space.'

The film's creator was one Edward D. Wood Jr, who had previously directed the likes of 'Glen or Glenda?', also known as 'I changed my Sex' and 'Transvestite' in 1953, and 'Jail Bait' in 1954. Plan 9 originally appeared way back in 1959, and was doubtless an attempt to cash in on the popularity of science fiction and all things shiny and saucer shaped in the fifties. It is an unmitigated disaster. The first thing you will notice when watching the film is wood. Wooden sets, wooden gravestones, wooden acting and a wooden script. The emotionless and tired way in which the lines are thrown after each other possibly owes a lot to the profoundly uninspiring and lifeless script, penned by the man himself.

Perhaps the two main things which draw people to the film are a macabre fascination with the notion that the film was a genuine attempt to make money,

and the fascination with being able to experience over and over one mans profoundly inept attempts to make a half decent movie. Edward Wood called it his little jewel, but it's practically impossible to see why. Plan 9 From Outer Space is a film makers nightmare-crumbling gravestones, night to day to night in the same chase, unbelievable dialogue-the list is endless. But that is enough about the film- you can watch it for yourself. Before you do, however, we will leave the final word to Harry and Michael Medved who have done more than anyone else in bringing Plan 9 from Outer Space to the undeserved attention of the public.

'It is easy to understand this movie's enduring hold on the imagination of the public; once you have seen Plan 9 you can surely never forget it. Though reviewed by few critics at the time of its release, the film has left an indelible impression on the handful of sci-fi writers and Hollywood historians who have encountered it over the years. "By far one of the worst films ever concocted," observed Vincent Beck in Heroes of the Horrors.
"Plan 9 is so very bad that it exerts a strange fascination," reports John Brosnan, author of The Horror People. "It appears to have been made in somebody's garage."'*

Enjoy the film. More importantly, enjoy the game. Be careful though-My friend, is your heart ready...?

*The Golden Turkey Awards, Harry and Michael Medved

LOADING INSTRUCTIONS

PC

System Requirements

1. An IBM PC, XT, AT, PS/2, or 100% IBM compatible computer.
2. 640k Ram.
3. MSDOS 3.1 or higher
4. A hard drive. You will need around 8 megabytes of disk space free to install the game, although once installed it will take up around 5.5 megabytes of memory.
5. VGA 256k Graphics card.

We recommend that you play the game using a mouse. If extended memory is available, then Plan 9 will take advantage of it.

Installing Plan 9 onto a Hard Disk

Insert the Plan 9 Disk One into any drive, and type A:, and then press the Return key. If you wish to install the game from a drive configured as anything other than drive A, of course, you should alter the instructions accordingly- make sure that the drive you have the current disk in is the default drive. Next, type 'install' and press the Return Key. The game will now Install itself onto the Hard Drive. All further instructions will be presented on the screen. You will need at least eight meg free in order to install plan 9, although once installed, it will only occupy around five and a half meg.

Once the game is installed on your hard drive, it is loaded by carrying out the following procedure at the MSDOS prompt:
type CD PLAN9 (Enter)
type PLAN9 (Enter)

Configuring Plan 9

The first time you play Plan 9 you will be presented with a series of questions about the sound capabilities of your PC. This will allow you to configure the game for future use. Once you have done this, you need never configure Plan 9 again. Should you wish to alter the configuration at any future point, instead of typing 'PLAN9' at the MSDOS prompt as indicated above, type 'CONFIG'. You will now be prompted to re configure the game. When you have finished, pressing any key will take you back to the MSDOS prompt.

Graphic and Sound Cards Supported

Plan 9 supports VGA 256k graphics cards.
Plan 9 supports the Adlib, Roland and Soundblaster sound boards.

AMIGA

Playing from a floppy disk drive

1. Insert your Plan 9 Disk One into the default disk drive.
2. Plug your mouse into port 1.
3. Turn on your computer and monitor, and wait for Workbench to load.
4. Double click on the 'Plan 9' icon. The game will now load automatically. Follow any on-screen prompts for further instructions.

Installing Plan 9 onto a Hard Disk

1. Follow steps 1 to 3 above. When Workbench has loaded, double click on the 'Install to HD' icon. The game will now Install itself onto the Hard Drive. All further instructions will be presented on the screen. When installed, Plan 9 will use around four megabytes of memory on the hard disk.

Playing from Hard Disk

Once the game is installed on you hard drive, it is played by loading work-bench, and then clicking on the Plan 9 icon.

ATARI ST

1. Insert your Plan 9 Disk One Into the default disk drive.
2. Plug your mouse into port 0.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically. Follow the on screen prompts for further instructions.

Loading and Saving Games when playing from floppy disk on Amiga and Atari ST

If you are playing Plan 9 from floppy disk, you will need a blank disk for saved games. When you attempt to load or save a game you will be presented with a requester asking you to place your save game disk in the default drive. Insert your disk and click on the 'OK' button. If the disk has not previous saved games on it you will be asked if you wish to format the disk for saving games. If you do so, then any information on the disk will be lost. Once the disk has been formatted you can save and load games as indicated later in the manual.

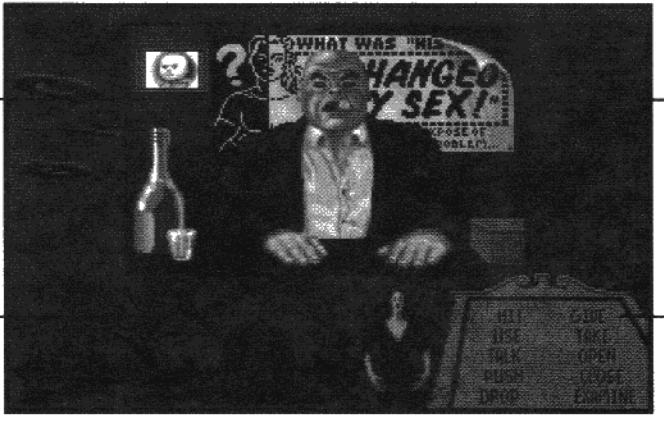
PLAYING PLAN NINE FROM OUTER SPACE

Plan 9 From Outer Space is an interactive adventure game in which six reels of film must be found and returned to their rightful owner. The game can be played using either Mouse or keyboard. The default option is by the Mouse, but if you wish to use the keyboard, the following keys should be used.

Alt K	Switches to Keyboard control
Alt M	Switches to Mouse control
Alt S	Toggles music on and off
ESC	Cancel command, or skip Introduction sequence, depending upon where you are in the game.

When using the keyboard the direction arrows move the cursor and Left CTRL simulates the left mouse button, whilst the left Shift button simulates the right mouse button.

You will begin the game seated in an office with a Movie Producer, who will give you your instructions. The first screen you will encounter looks something like this:



1. This is the window where all the action takes place. It shows you the current location, and whoever is there. Sometimes this screen will animate. You are able to interact with, use, examine and take some items from this screen. If you are in a room with a wardrobe, for example, you might be able to open the wardrobe, take a jacket from it, and use it later in the game. Try to examine everything that it's possible to examine.

2. This is your inventory. When you have more items than there are slots for, two arrows will appear, one above and one below the Inventory. Clicking on

these will move up or down the inventory list as appropriate.

3. This is a list of all the actions that you can carry out. Moving the pointer over this list will highlight the actions that you can carry out. These actions can also be carried out from the keyboard if the keyboard action is active, and the correct key to use is given in brackets. The actions available to you are as follows:

Command	Key	Result
Hit:	(H)	Obvious.
Give:	(G)	Used to hand an item to another character.
Use:	(U)	A general term that will, if used with theright object in the right location, allow you to properly carry out an action. For example, if you 'Use Shovel' in a logical location, you would start digging.
Take:	(T)	Used to take an object from a location or from another character.
Talk:	(K)	This one is used to converse with other characters. If you select this option, and then highlight another character, you are presented with a list of things that you can say to him or her. Simply highlight the phrase you wish to communicate, and away you go.
Open:	(O)	Fairly obvious. Used to open drawers, doors, and so on.
Push:	(P)	Again, very straightforward. Use this option to push some thing.
Close:	(C)	Used to close drawers, doors, and so on.
Drop:	(D)	Find yourself hogging too much pointless stuff around?
Examine:	(X)	Used to take a closer look at any object.

4. This area is used to present any descriptions of objects that you examine or use, any supplementary descriptions.

Building Up Commands

It's very straightforward to carry out your desired actions in Plan 9. Generally, you will begin by clicking on one of the commands available in area 3. Next, you will click on an item either on the main screen, or in your inventory. The result of the actions will then be presented on screen.

Occasionally, you must use an object in conjunction with another object. If this is the case, then the word 'with' will be appended, and you must select another item. For example, if you clicked on 'USE' followed by a reel of film, you might get the message 'USE REEL OF FILM WITH', indicating that the reel of film must be used with another item.

Moving around Plan 9

When you move the pointer over the main window, occasionally it will change into a large direction signpost. In addition, above the window a message will appear like 'Go to private office', or 'Go to corridor'. This is to indicate that if you click at this point, then you will move to another location within the game. This method of building up commands is very straightforward, and you'll soon be whizzing round the Plan 9 world in no time at all. Note: If one of the command words is highlighted, for example if you are examining something, they are disabled, and you will not be able to move to the next location.

Loading and Saving Games

It's possible to load and save game positions in Plan 9. To save a game press the F1 key. A new screen will appear with eight slots for saving a game. Highlight the slot of your choice with the mouse, and press any mouse key.

You will now be prompted to type a name for the file. If you chose a slot that already has a file present, then that file will be deleted when you save the new one. To load a previously saved game, press the F2 key, which will bring up a list of the previously saved games. Just highlight the saved game you wish to load, press the mouse button, and follow any on-screen prompts. If you are playing a version from hard disk, then the game will be saved to the hard disk. If you are playing a version from floppy disk, then you will be requested to put a 'saved game' disk into a disk drive.

That is about all the information you will need to enjoy Plan 9 from Outer Space. So, farewell Earth computer game players. And beware-who knows what Plan Ten will be...

Any Problems?

If you have problems loading Plan 9, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder.

CRISWELLS PROPHEZEIUNGEN

Seit gegrüßt Freunde. Die Zukunft liegt in unser aller Interessen, denn dort werden wir den Rest unseres Lebens verbringen. Und denkt daran Freunde, zukünftige Ereignissen, wie diese werden Eure Zukunft beeinflussen. Ihr habt Interesse an dem Verborgenen, Geheimnisvollen und Unerklärlichen? Deshalb seit Ihr hier. Und nun zum ersten Mal erîffnen wir Euch die ganze Geschichte, alles, was an diesem schicksalhaften Tag passierte. Wir werden Euch einen umfassenden Bericht geben, der voll und ganz auf den Aussagen der unglücklichen Seelen basiert, die dieses grauenerregenden Martyrium überlebt haben. Die Geschehnisse, die Plätze ... meine Freunde, wir kînnen es nicht länger geheim halten. Laßt uns die Schuldigen bestrafen und die Unschuldigen belohnen. Meine Freunde, kînnen unsere Herzen den schockierenden Tatsachen standhalten über ...

DIE DUNKLEN RÉUBER AUS DEM WELTALL?!?!

Eine Einführung in den schlechtesten Film aller Zeiten

Ist 'Plan 9' der schlechteste Film aller Zeiten? Diese Frage ist nicht schwer zu beantworten. Ja, er ist es. Es ist wirklich die miserableste, amateurhafteste und schauerlichste Verschwendung von Zelluloid und klebriger schwarzer Plastik, die je auf ein unvorbereitetes und unbedarftes Publikum losgelassen wurde. Niemand sollte, sich, ohne vorherige Warnung vor diesem vollkommenen sinnlosen abschweifenden Durcheinander, diesen Film ansehen müssen. Sollten Sie glauben ich übertreibe ein wenig, dann haben Sie offensichtlich noch nicht die Zeit gefunden, diesen Film zu sehen. Seien Sie gewarnt. Wenn Sie gestorben sind und im Himmel vor den Herrgott treten, Rechenschaft über Ihre Zeit ablegen und sagen: 'Na ja, ich habe versucht, meine Zeit so sinnvoll wie mîglich zu verbringen, " dann sollte es Sie nicht überraschen, wenn Sie als Antwort bekommen, "Bleiben Sie doch bei der Wahrheit, Freundchen, Sie haben wenigstens 78 Minuten damit vergeudet, 'Plan 9 from Outer Space' zu sehen."

So ein Edward Wood Jr., der zuvor Regie bei 'Glen oder Glenda' geführt hat, hat den Film gemacht. Er ist auch bekannt für: "Ich habe eine Geschlechtsumwandlung machen lassen" und "Transvestiten" 1953 und " Gefängnisqualen" 1954. Der Film erschien zuerst 1959 und war zweifellos ein Versuch, an der populären Science-Fiction-Welle der Fünfziger teilzuhaben. Es wurde ein vollendeter Reinfall. Das erste, was Ihnen auffallen wird, wenn Sie diesen Film sehen, ist Holz. Hîlzerner Szenenaufbau, hîlzerne Grabsteine, hîlzernes Schauspiel und ein hîlzernes Drehbuch. Die gefühllose und ermüdende Art, in der Sätze dahingeworfen werden, liegt sicherlich zum

Großteil an dem vollkommen schwunglosen und leblosen Drehbuch, abgefaßt von ihm hîchstpersînlich. Vielleicht sind die zwei Dinge, die Menschen dazu bewegen in diesen Film zu gehen, eine makabere Faszination mit der Ahnung, daß dieser Film einen ernsthaften Versuch darstellt, Geld zu verdienen und die Faszination, in der Lage zu sein, an den durch und durch unbeholfenen Versuchen dieses Mannes teilzuhaben, einen halbwegs anständigen Film zu machen. Edward Wood hat ihn sein kleines Schmuckstück genannt, aber es ist ganz und gar unmîglich zu sehen warum. 'Plan 9 from Outer Space' ist der Alptraum eines jeden Filmemachers - zerbrîselnde Grabsteine, Tag und Nacht die selbe Sache verfolgen, unglaubliche Dialoge - die Liste ist unendlich. Aber genug über den Film, Sie kînnen ihn sich ja selber anschauen. Bevor Sie dies tun, ein Wort zu Harry und Michael Medved, die mehr als jeder andere Anteil daran haben, daß 'Plan 9 from Outer Space' in das Interesse des Publikums geraten ist.

"Der andauernde Griff dieses Films nach der Phantasie des Publikums ist leicht zu verstehen; sobald Sie 'Plan 9 from Outer Space' gesehen haben, werden Sie diese Erfahrung sicherlich nie vergessen. Obwohl einige Kritiker diesen Film zur Zeit der Verîffentlichung negativ rezensiert haben, hat der Film einen unauslîschlichen Eindruck auf einige Science-Fiction-Autoren und Geschichtsschreiber Hollywoods gemacht, die über die Jahre immer wieder mit ihm zusammen stießen", bemerkte Vincent Beck in 'Helden des Schreckens'.
"'Plan 9' ist so schlecht, daß ihn eine seltsame Faszination umgibt.", schreibt John Brosnan, Autor von 'Die Menschen des Horrors', "Es scheint, er wurde in irgendeiner Garage gedreht."

Die Auszeichnung 'Der goldene Truthahn, Harry und Michael Medved'

SPIEL-INSTALLATION

PC

Systemanforderungen

1. Ein IBM PC, XT, AT, PS/2 oder 100% kompatibler Computer.
2. 640 KB Arbeitsspeicher
3. MSDOS 3.1 oder hîher
4. Eine Festplatte.
   Sie benîtigen etwa acht Megabyte freien Festplattenspeicher, um das Spiel zu installieren. Die einmal installierte Version benîtigt nur noch etwa 5,5 Megabyte.
5. Eine VGA 256k Grafikkarte.

Wir schlagen vor, das Spiel mit einer Maus zu spielen.
Falls auf Ihrem System Extended Memory verfügbar ist, wird diese Mîglichkeit von 'Plan 9' genutzt.

Installation von 'Plan 9' auf der Festplatte

Legen Sie die 'Plan 9'-Diskette 1 in ein Diskettenlaufwerk.. Wechseln Sie dann auf das Laufwerk (entweder Laufwerk A oder Laufwerk B). Geben Sie nun INSTALL ein und drücken die Return-Taste. Das Spiel installiert sich nun selbständig auf Festplatte. Alle weiteren Instruktionen entnehmen Sie bitte den Bildschirmanweisungen. Denken Sie daran, Sie benîtigen für die Installation mindestens 8 MB freien Festplattenplatz.

Wenn das Spiel auf Ihrer Festplatte installiert ist, kînnen Sie es mit folgendem Befehl aufrufen. Geben Sie bitte ein:
CD PLAN9 (Return/Enter)
PLAN9 (Return/Enter)

Spielzeinstellung

Wenn Sie 'Plan 9' zum ersten Mal spielen, müssen Sie einige Fragen über die Sound-Mîglichkeiten Ihres PCs beantworten.

Die Einstellungen, die Sie jetzt vornehmen, werden auf Festplatte gespeichert. Sie müssen daher 'Plan 9' nur einmal konfigurieren. Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt die Konfiguration ändern wollen, geben Sie, bevor Sie 'Plan 9' starten, CONFIG ein. Sie kînnen dann die Einstellungen ändern.

Unterstützte Grafik- und Soundkarten:

'Plan 9' unterstützt VGA 256k Grafikkarten.

'Plan 9' unterstützt ADLIB-, Roland- und Soundblaster-Karten.

AMIGA

Spielen von Diskette

1. Legen Sie Ihre 'Plan 9'-Diskette 1 in das Laufwerk df0:.
2. Schließen Sie Ihre Maus in Port 1 an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und Ihren Bildschirm ein und warten Sie auf das Workbenchsymbol.
4. Doppel-klicken Sie auf das 'Plan 9'-Icon. Das Spiel lädt nun automatisch. Bitte folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
   Spielen von Festplatte

Installation

Befolgen Sie die oben beschriebenen Schritte 1 bis 3.

Wenn die Workbench geladen wurde, doppel-klicken Sie auf das 'Install to HD' Icon. Das Spiel installiert sich nun von selbst auf der Festplatte.

Alle weiteren Anweisungen erscheinen auf dem Bildschirm. Vollständig installiert, benîtigt Plan 9 ungefähr vier Megabyte Speicher.

Sobald Sie das Spiel komplett installiert haben, kînnen Sie es spielen, indem

Sie die Workbench laden und das 'Plan 9'-Icon anklicken.

ATARI ST

1. Legen Sie die 'Plan 9-Diskette' 1 in Laufwerk A.
2. Schließen Sie Ihre Maus in Port 0 an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und Ihren Bildschirm ein.
   Das Spiel wird nun automatisch geladen. Bitte folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Laden und Speichern von Spielständen auf Amiga und ST

Wenn Sie 'Plan 9' von Diskette spielen, benîtigen Sie eine leere Diskette, um Spielstände abspeichern zu kînnen. Wenn Sie versuchen, ein Spiel zu laden oder zu speichern, werden Sie vom Programm aufgefordert, Ihre Speicherdiskette (Save Game Disk) in das Laufwerk zu legen. Legen Sie die Diskette ein und klicken Sie das 'OK'-Icon an. Enthält die Diskette noch keine abgespeicherten Spiele, werden Sie gefragt, ob die Diskette formatiert werden soll, damit Sie Spielstände abspeichern kînnen. Wenn Sie dies bestätigen, gehen alle Daten, die sich auf der Diskette befinden, verloren. Sobald die Diskette formatiert ist, kînnen Sie Spielstände laden und speichern. Folgen Sie dazu bitte den Anweisungen später im Handbuch.

'PLAN 9 FROM OUTER SPACE'SPIELEN

'Plan 9 from Outer Space' ist ein interaktives Adventure, in dem sechs Filmrollen gesucht und gefunden werden müssen, damit sie dem rechtmäßigen Besitzer übergeben werden kînnen. Das Spiel kann entweder mit einer Maus oder der Tastatur gespielt werden. Die Standard-Steuerung ist die Maus, wenn Sie es aber vorziehen mit der Tastatur zu spielen, verwenden Sie bitte die nachfolgenden Tasten:

Alt K	Schaltet zur Tastatursteuerung
Alt M	Schaltet zur Maussteuerung
Alt S	Schaltet die Musik an und aus
ESC	Widerruft einen Befehl oder bricht die Einführungssequenz ab. Dies ist natürlich davon abhängig, wo Sie sich im Spiel befinden.

Wenn Sie mit der Tastatur spielen, bewegen die Pfeiltasten den Cursor in die entsprechende Richtung und die linke CTRL-Taste simuliert den linken Mausknopf. Die linke SHIFT-Taste simuliert den rechten Mausknopf.

Sie beginnen das Spiel in einem Büro, in dem Sie von einem Film-Produzenten Ihre Instruktionen erhalten. Der erste Bildschirm, den Sie sehen werden sieht ungefähr so aus:

1. Dies ist das Fenster, in dem sich die Handlung abspielt. Es zeigt Ihnen den aktuellen Standort, wo immer er auch sein mag. Manchmal ist dieser Bildschirm animiert. Sie sind in der Lage Gegenstände aus diesem Bildschirm aufzunehmen, zu untersuchen, zu benutzen oder mit Ihnen Aktionen auszuführen. Befinden Sie sich z.B. in einem Raum mit einem Schrank, kînnen Sie dem Schrank eine Jacke entnehmen und diese später im Spiel benutzen. Versuchen Sie, alles was Sie in die Finger bekommen kînnen gründlichst zu untersuchen.

2. Dies ist Ihr Inventar. Wenn Sie mehr Gegenstände, als Platz haben, erscheinen zwei Pfeile mit denen Sie Ihr Inventar nach oben und unten durchsehen kînnen. Die Pfeile befinden sich über und unter dem Inventar.

3. Es folgt nun eine Liste aller Aktionen, die Sie durchführen kînnen. Wenn Sie den Zeiger über die Liste fahren, werden die Aktionen, die Sie ausführen kînnen markiert. Diese Aktionen kînnen auch von der Tastatur aus aufgerufen werden, wenn Sie die Tastatursteuerung aktiviert haben. Betätigen Sie die Taste, die in Klammern hinter den Aktionen angegeben ist.

Befehl	Taste	Ergebnis
Haue	(H)	Wohl offensichtlich ...
Gib	(G)	Wird verwendet, um einen Gegenstand einem anderen Charakter zu übergeben.
Benutze	(U)	Ein allgemeiner Begriff, der, wenn korrekt und sinnvoll angewendet, einen Befehl ausführt. Wenn Sie z.B. den Befehl "Benutze Schaufel" auswählen, in einer Gegend, die sich dafür anbietet, beginnt Ihre Spielfigur zu graben.

Nimm	(T)	Nimmt einen Gegenstand von einem Ort oder einem anderen Charakter.
Sprich	(K)	Durch diesen Befehl kînnen Sie mit anderen Charakteren kommunizieren. Wenn Sie diese Mîglichkeit auswählen und einen anderen Charakter markieren, bekommen Sie eine Liste mit Sätzen oder Sprüchen, die Sie zu dem anderen Charakter sagen kînnen. Markieren Sie dazu einfach die gewünschte Zeile und auf geht's.
ôffne	(O)	Auch ziemlich offensichtlich. ôffnet Schubladen, Türen und so weiter.
Schiebe	(P)	Schon wieder ziemlich deutlich. Verwenden Sie diesen Befehl, wenn Sie etwas auf oder wegschieben mîchten.
Schließe	(C)	Schließt Schubladen, Türen und so weiter
Lasse fallen	(D)	Finden Sie, Sie tragen zuviel mit sich herum? Das ist Ihr Befehl - entledigen Sie sich aller Sachen, die Sie nicht benîtigen.
Untersuche	(X)	Wenn Sie sich etwas gerne näher betrachten wollen, dann sollten Sie diesen hilfreichen Befehl anwählen.

4. In diesem Bereich werden Objekte beschrieben, die Sie untersuchen oder benutzen kînnen. Außerdem werden hier allgemeine Informationen gegeben.

Befehle aufbauen

Es ist äußerst einfach, in 'Plan 9' den gewünschten Befehl auszuführen. Allgemein gesagt, beginnen Sie, indem Sie die Befehle anklicken, die unter Punkt 3 beschrieben werden. Als nächstes klicken Sie den gewünschten Gegenstand aus Ihrem Inventar oder etwas aus dem Hauptfenster an. Das Resultat Ihrer Befehle erscheint dann auf dem Bildschirm.
Manchmal müssen Sie ein Objekt in Verbindung mit einem anderen Objekt

benutzen. Ist dies der Fall, erscheint das Verbindungswort 'mit' und Sie müssen ein anderes Objekt auswählen. Haben Sie z.B. den Befehl 'Benutze' gewählt, gefolgt von einer Filmrolle, werden Sie wahrscheinlich die Meldung 'Benutze Filmrolle mit' erhalten. Dadurch wird Ihnen angezeigt, daß Sie die Filmrolle mit einem Objekt benutzen müssen.

Sich in 'Plan 9' bewegen

Wenn Sie den Zeiger über das Hauptfenster bewegen, ändert sich der Zeiger manchmal in einen großen Richtungspfeil. Zusätzlich erscheint über dem Fenster eine Meldung wie z.B. 'Gehe zu Privatbüro' oder 'Gehe zu Korridor'. Damit wird angezeigt, daß sich Sie zu einem anderen Ort aufmachen, wenn Sie diesen Pfeil anklicken. Diese Methode, Befehle aufzubauen, ist äußerst hilfreich und schon bald werden Sie sich selbst wiederfinden, wenn Sie in 'Plan 9' herummurksen. Bitte beachten Sie: Wenn eines der Befehlswîrter markiert ist, wenn Sie sich zum Beispiel gerade damit beschäftigen, etwas zu untersuchen, sind die Richtungspfeile außer Funktion und Sie kînnen nicht zum nächsten Ort gehen.

Laden und Speichern von Spielständen

Es ist mîglich in 'Plan 9' Spielstände zu laden und zu speichern. Um ein Spiel zu speichern, drücken Sie die F1 Taste. Dann erscheint ein Bildschirm mit acht Feldern. Das bedeutet, daß Sie achtmal die Mîglichkeit haben unterschiedliche Spielstände abzuspeichern. Markieren Sie das gewünschte Feld mit der Maus. Sie werden nun aufgefordert, einen Namen für die Datei einzugeben. Wählen Sie ein Feld, in dem bereits ein Spiel abgespeichert wurde, wird dieses gelîscht und das neue Spiel gespeichert. Um ein gespeichertes Spiel zu laden, drücken Sie die F2-Taste. Danach erscheint eine Liste aller gespeicherten Spiele. Markieren Sie den gewünschten Spielstand, drücken Sie die Maustaste und

folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn Sie von der Festplatte aus spielen, werden alle Spielstände auf der Festplatte gespeichert. Spielen Sie von Diskette, werden Sie aufgefordert, eine "Spielstand-Diskette (saved game disk)" in Ihr Laufwerk einzulegen.

So, das sind nun alle Informationen, die Sie benîtigen, um 'Plan 9 from Outer Space' spielen zu kînnen. Mach's gut, Spieler von der Erde. Und wartet ab - denn wer weiß, was 'Plan 10' sein wird ...

Probleme?

Sollte es beim Laden von Plan 9 zu Problemen kommen, so geben Sie das Programm an den Händler zurück, bei dem Sie das Programm gekauft haben, oder aber senden Sie es an Gremlin Graphics an die auf der Verpackung angegebene Anschrift. Sollten Sie Fragen zu dem Spiel haben, dann können Sie zwischen 14:00 und 16:00 h englischer Zeit,
Telefon 0742 753423.

Urheberrechte

Copyright 1992 durch Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Graphics Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited weder als ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen, kopieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.

CRISWELL PREDIT

Salutations, mes amis. Nous sommes tous intéressés par le futur, car c'est la que vous et moi allons passer le restant de nos jours. Et souvenez-vous mes amis, des faits du futur comme ceux-ci auront des conséquences sur vous dans le futur. Vous êtes intéressés par l'inconnu, le mystérieux et l'inexplicable. C'est pourquoi vous êtes ici. Et maintenant, pour la première fois sur terre, nous allons vous conter l'histoire entière de ce qui arriva en ce jour fatidique. Nous vous donnons toutes les preuves basées exclusivement sur les témoignages de quelques pauvres hères qui survécurent a cette terrible épreuve. Les incidents, les lieux...mes amis, nous ne pouvons plus garder ce secret pour nous plus longtemps. Châtions le coupable, récompensons l'innocent. Mes amis, êtes-vous prêts a entendre les faits troublants concernant...

LES PILLEURS DE TOMBES VENUS DE L'ESPACE?!!

UN GUIDE D'INITIATION POUR LE PLUS MAUVAIS FILM DE TOUS LES TEMPS.

Plan nine est-il le pire des films de tous les temps? La question ne se pose même pas. La réponse est Oui, car c'est vraiment le plus minable gaspillage de pellicule jamais été imposé a un public innocent et sans méfiance. Personne ne devrait assister a une projection de ce film sans une sérieuse mise en garde contre la futilité totale de ce fouillis sans nom. Si vous pensez ce jugement exagéré, alors manisfestement vous ne vous êtes pas encore assis pour regarder le film. Mais vous êtes prévenus. Lorsque a votre mort vous irez au paradis, et que Dieu vous demandera de lui rendre compte de votre passage sur terre, et que vous lui direz 'Eh bien, j'ai essayé d'utiliser du mieux possible le temps qui m'était imparti' , ne soyez pas surpris s'Il vous rétorque 'tu seras chatié, car tu as perdu au moins soixante dix huit minutes a regarder Plan Nine From Outer Space.

Le scénariste de ce film est un certain Edward Wood Jr, qui avait auparavant réalisé des films comme ' Glen ou Glenda?', connu aussi sous le titre de 'J'ai changé de sexe' et ' Travesti', en 1953, et 'Jail Bait' en 1954. Le film sortit a l'origine en 1959, et constituait une douteuse tentative pour se faire de l'argent grâce a la vague de la science fiction et de toutes ces choses scintillantes en forme de soucoupes dans les années 50. Ce fut un désatre total. La première chose que vous remarquerez en regardant le film est le contreplaqué. Des décors en bois, des pierres tombales en bois, un jeu et un scénario de bois. La manière morne et fatigué dont les lignes sont balancées les une après les autres provient sans doute du scénario profondément mou et sans grâce, écrit par notre homme lui-même.

Deux raisons paraissent avoir attiré le public vers ce film: d'une part, une fascination morbide pour l'idée que cette oeuvre était sincèrement inspirée par le désir de faire fortune; et d'autre part, l'envie maladive de ressentir a l'infini la tentative profondément inepte du créateur, luttant de toutes ses forces pour réussir un film même a moitié potable. Edward Wood l'appela son petit bijou, mais pratiquement impossible de comprendre pourquoi. Plan Nine From Outer Space est comme le cauchemar d'un réalisateur: des pierres tombales qui se décomposent, la nuit, le jour et puis encore la nuit dans la même prise, des dialogues d'une insondable nullité, la liste serait interminable. Mais on s'arrêtera la a propos du film, vous le verrez vous-même. Mais auparavant, nous laisserons le dernier mot a Harry et Michael Medved qui ont fait plus que quiconque au monde pour porter Plan Nine From Outer Space a la connaissance du public.

C'est assez facile de comprendre l'emprise tenace de ce film sur l'imagination du public; une fois que avez vu Plan Nine, vous ne pourrez plus jamais s√rement l'oublier. Bien que peu de critique en avait parlé a sa sortie, ce film a laissé un souvenir indélébile a la poigné d'écrivains de science fiction et d'historiens du cinéma qui l'ont rencontré au fil des ans. Dans "Les Héros de l'Horreur" Vincent Beck obverse "C'est de loin le pire des film jamais fabriqué"
"Plan Nine est tellement mauvais qu'il s'en dégage un charme étrange," écrit John Brosnan, auteur de 'The Horror People. "Il semble avoir été fait dans le garage de quelqu'un,"*

Bien du plaisir avec ce film! mais surtout, prenez du plaisir avec le le jeu. Soyez vigilant cependant, mon ami, votre coeur est-il bien accroché...?
* Lors de la remise du Golden Turkey, Harry et Michael Medved

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

PC

Configuration requise:

1. IBM PC, XT, AT, PS/2, ou 100% compatible IBM.
2. 640k de RAM
3. MSDOS 3.1 ou versions plus récentes
4. Un disque dur. Vous aurez besoin d'a peu près 8 Mo d'espace libre sur le disque pour installer le jeu, quoiqu'une fois installé, n'occupera que 5.5 Mo environ.
5. VGA 256k carte.

Nous recommandons l'utilisation de la souris. Si vous possédez de la mémoire étendue, Plan Nine en tirera avantage.

Installation de Plan Nine sur disque dur.

Insérer la disquette 1 de Plan Nine dans le lecteur A (ou B); tapez A: (ou B:); et appuyez sur Return.
Ensuite, tapez 'install' et appuyez sur 'return'.
Le jeu s'installera alors tout seul sur le disque dur. D'autres instructions apparaitront a l'écran. Vous aurez besoin en tout de 8 Mo pour l'installation bien que le jeu une fois installé n'occupe que 5.5 Mo.

Une fois installé sur votre disque dur, vous pouvez le charger en suivant les procédures suivantes, au prompt de MSDOS:
tapez CD PLAN9 (Enter)
tapez PLAN9 (Enter)

Configuration de Plan Nine.
A la première partie, Plan Nine vous posera une série de questions sur les possibilités sonores de votre PC. Cela vous permettra de configurer le jeu pour toutes les parties futures.
Cependant si vous désirez ensuite changer la configuration, au lieu de taper 'PLAN9' comme indiqué précédement, tapez 'CONFIG'. Vous pourrez donc reconfigurer le jeu.
La configuration une fois terminée, vous pourrez retourner au prompt MSDOS, en appuyant sur une touche quelconque.

Cartes Graphiques et Sonores:
VGA 256k carte
Adlib, Roland, Soundblaster

AMIGA

Pour jouer a partir d'un lecteur de disquette
1. Insérez la disquette Plan 9 Numero 1 dans le lecteur par défaut.
2. Connectez la souris sur le port 1.
3. Mettez sous tension votre ordinateur et le moniteur, attendez le chargement de Workbench.
4. Cliquez deux fois sur l'icone 'Plan 9'. Le jeu se chargera alors automatiquement. Suivez toute autre instruction a l'écran.

Pour installer Plan Nine sur disque dur
1. Suivez les étapes 1 a 3 ci-dessus. Au chargement de Workbench, cliquez deux fois sur l'icone 'Instal HD'. Le jeu s'installera alors tout seul sur le disque dur. Toutes autres instructions apparaitront a l'écran. Une fois installé, Plan Nine prendra environ 4 Mo sur le disque dur.

Pour jouer a partir du disque dur.
Une fois le jeu installé sur disque dur, vous pouvez jouer en chargeant Workbench puis en cliquant sur l'icone 'Plan 9'

ATARI ST

1. Insérez la disquette Plan9 Numero 1 dans le lecteur par défaut.
2. Connectez la souris sur le port 0.
3. Mettez sous tension votre ordinateur et le moniteur. Le jeu se chargera alors automatiquement. Suivez toute autre instruction a l'écran.

Pour charger et sauvegarder sur Amiga et Atari ST en jouant a partir d'une disquette:

Si vous jouez Plan 9 a partir d'une disquette, vous aurez besoin d'une disquette vierge pour les sauvegardes. Si vous essayez de charger ou de sauvegarder une partie, le jeu vous demandera de placer la disquette de sauvegarde dans le lecteur par défaut. Insérez votre disquette et cliquez sur le bouton 'OK'. Si la disquette ne contient pas de sauvegardes précédentes, il vous sera demandé si vous voulez la formater comme disquette sauvegarde. Si vous acceptez la disquette sera alors effacée. Une fois formatée, la disquette vous permettra de sauvegarder et de charger des parties selon les indications dans la suite du manuel.

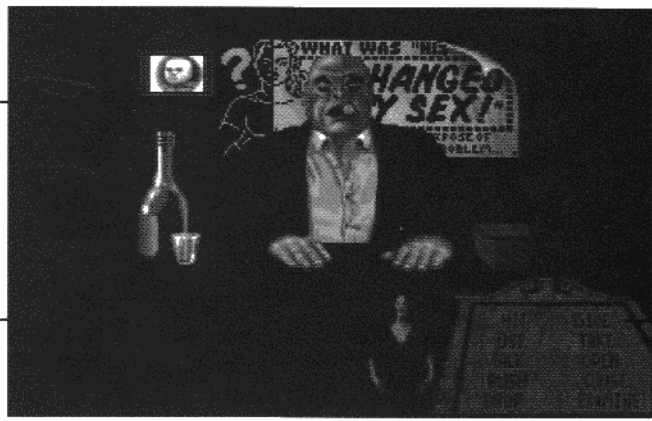
POUR JOUER A PLAN NINE FROM OUTER SPACE

Plan Nine From Outer Space est un jeu d'aventure interactif dans lequel on doit retrouver et ramener a leur légitime propriétaire, six bobines de film. On peut jouer en utilisant soit la souris, soit le clavier. L'option par défaut est le

controle par la souris, mais si vous voulez utiliser le clavier, vous devrez utiliser les touches suivantes.

Alt K	Active le contr∫le par le clavier
Alt M	Active le contr∫le par la souris
Alt S	Bouton on/off pour la musique
ESC	Annule une commande, permet de passer la séquence d'introduction, en fonction de l'endroit o• vous vous trouvez dans la partie.

Lorsque vous utilisez le clavier, les flèches de directions déplacent le curseur, la touche CTRL (a gauche du clavier) simule le bouton gauche de la souris, alors que la touche SHIFT (a gauche du clavier) le bouton droit de la souris. Vous commencerez la partie assis dans un bureau avec un producteur de cinéma, qui vous donnera vos instructions. Le premier tableau que vous rencontrerez se présentera a peu près ainsi:



1. C'est dans cette fenêtre que toute l'action se déroule. Elle vous montrera les lieux et éventuellement des personnes. Parfois cette fenêtre sera animée. Il vous est possible d'interagir avec certains objets dans cette fenêtre animée: vous pourrez les examiner, les utiliser, ou les emporter avec vous. Par exemple, si vous êtes dans une chambre avec une armoire, vous pourriez ouvrir l'armoire, en extraire une veste, et l'utiliser plus tard dans la partie. Essayez d'examiner de près autant d'objet que possible.

2. Ceci est votre inventaire. Si vous avez plus d'objets que l'écran peut en afficher, alors deux flèches apparaitront, une en haut et l'autre en bas de la liste. En cliquant sur ces dernières, vous pouvez faire défiler la liste.

3. Voici une liste de toutes les actions que vous pouvez effectuer. En déplaŧant le pointeur sur la liste, il illuminera les actions que vous pouvez effectuer. Ces actions peuvent également être effectuées a l'aide du clavier s'il est actif, et les touches appropriées vous sont données entre paranthèses. Les actions proposées sont les suivantes:

Action	Touche	Résultat
Frapper	(H)	La c'est évident
Donner	(G)	Utiliser pour offrir quelque chose a autre personnage
Utiliser	(U)	Terme général qui, s'il est employé avec le bon objet dans le bon endroit, permet une action. Exemple: si vous 'Utiliser la pelle' dans endroit approprié, vous commencerez a creuser.
Prendre	(T)	Utilisé pour prendre un objet a quelqu'un, ou dans un lieu.

Parler	(K)	Cette touche est utilisée pour parler a d'autres personnages.Si vous choisissez cette option,et si ensuite vous illuminez un autre personnage, une liste de toutes les choses que vous pouvez lui dire apparaitra. Vous n'avez qu'a illuminer la phrase que vous voulez dire et c'est parti!
Ouvrir	(O)	La encore, c'est plutot évident: Utilisé pour ouvrir les tiroirs, les portes etc...
Pousser	(P)	Très simple également a comprendre.Utilisé pour pousser quelque chose
Fermer	(C)	Utilisé pour fermer les tiroirs, les portes, etc...
Laisser tomber	(D)	Vous trouvez que vous êtes encombré de trop de choses inutiles? Voici exactement la commande qu'il vous faut.
Examine	(X)	Si cela vous dit de regarder un des objets de plus près, cette commande vous sera précieuse.

4. Cette zone vous présente la description de chaque objet que vous êtes en train d'utiliser ou d'examiner

Pour effectuer les actions

Il est très simple d'accomplir les actions projetées avec Plan 9. Vous commencez par cliquer sur l'une des commandes disponibles dans la zone 3. Puis vous cliquez sur l'une des propositions de l'écran principal ou de votre inventaire. Le résultat de ces actions vous sera alors décrit sur l'écran.
A certain moment vous devez utiliser un objet en liaison un autre objet. Si c'est le cas, le mot 'avec' apparaitra et vous devrez alors choisir un autre

objet.Exemple: Si vous cliquez 'Utiliser' suivi d'une bobine de film, le message 'UTILISER LA BOBINE DE FILM AVEC' apparaitra, vous indiquant que la bobine de film doit être utilisée avec autre chose.

Pour se déplacer dans Plan 9

Lorsque vous déplacez le pointeur sur la fenêtre principale, il prend parfois la forme d'une large flèche. De plus, au dessus de la fenêtre , un message apparait, tel que 'Aller dans le bureau privé', ou 'Aller dans le couloir'. C'est pour vous indiquer que si vous cliquez sur ce point, vous vous déplacerez automatiquement dans un des autres endroits du jeu. Cette manière d'effectuer les actions est très simple, et bientÎt vous pourrez parcourir le monde de Plan 9 en quelques secondes. ATTENTION: Si l'une des actions est illuminée, par exemple si vous êtes entrain d'examiner quelque chose, les flèches seront alors désactivées et vous ne pourrez pas aller dans un autre endroit.

Pour charger et sauvegarder les parties

Il est possible de charger et de sauvegarder les differentes parties de jeu avec Plan 9. Pour sauvegarder une partie appuyez sur F1. Un nouvel écran apparaitra avec huit cases pour sauvegarder les parties. Selectionnez a l'aide de la souris une case et cliquez. Vous pourrez alors taper votre nom . Si vous choisissez une case déja remplie, la partie qui y est sauvegardée sera automatiquement éffacée lorsque vous sauvegarderez la nouvelle. Pour charger une partie déja sauvegardée, appuyez sur F2, ce qui fera apparaitre la liste de toutes les parties déja sauvegardées. Il suffit d'illuminer la partie sauvegardée que vous voulez charger: cliquer et suivez les instruction a l'écran. Si vous jouez a partir d'un disque dur, le jeu y sera sauvegardé.

Si vous jouez a partir d'une disquette, on vous demandera d'insérer la

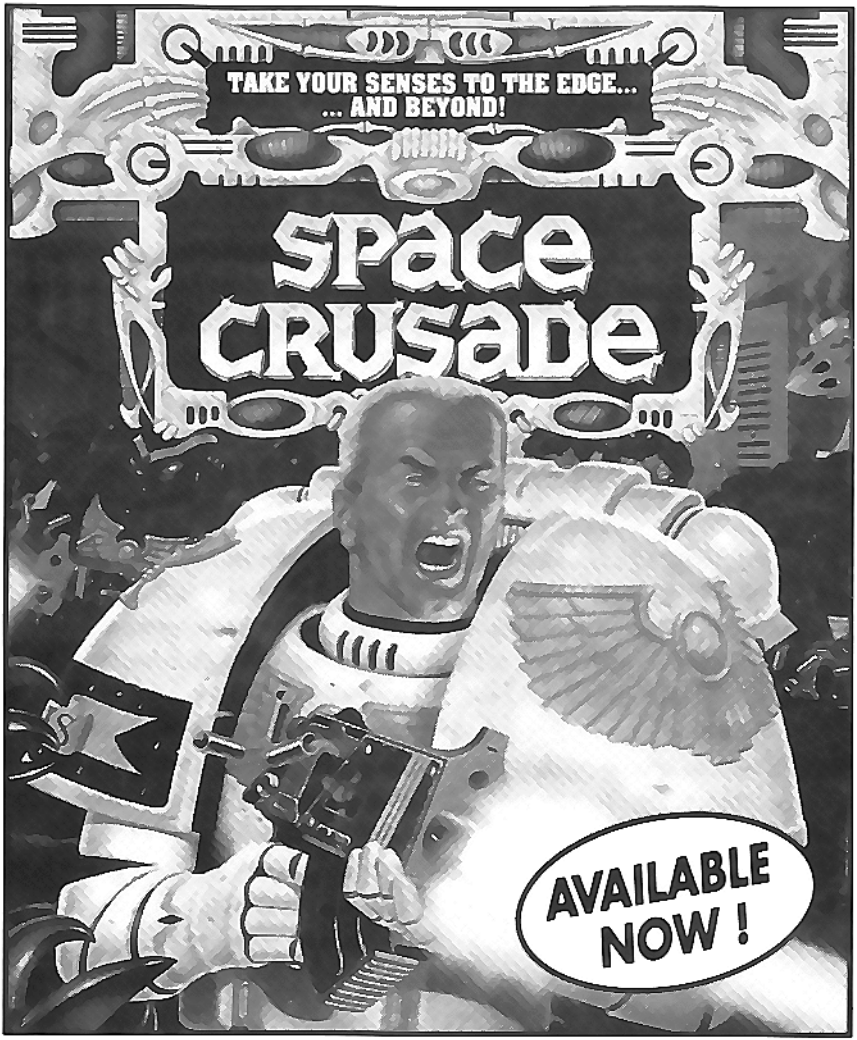
disquette sauvegarde dans le lecteur.
Voila toutes les informations dont vous aurez besoin pour vous amusez avec Plan Nine From Outer Space. Alors, Adieu, vidéojoueurs terriens. Et prennez garde qui sait ce que vous réservera Plan Ten..

En cas de problème

Si vous avez des difficultés pour charger Plan 9, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

Droits d'auteur

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.


TAKE YOUR SENSES TO THE EDGE...
... AND BEYOND!
SPACE CRUSADE
AVAILABLE NOW !

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
Telephone: (0742) 753423.